



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

PONDOK SEAFOOD KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

DWI CAHYO HUSODO
3211100053

DOSEN PEMBIMBING:
IRVANSYAH, S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

PONDOK SEAFOOD KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

DWI CAHYO HUSODO
3211100053

DOSEN PEMBIMBING:
IRVANSYAH, S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016

LAPORAN TUGAS AKHIR RA. 141581

SEMESTER GENAP 2015-2016

(PONDOK SEAFOOD KAMPUNG NELAYAN KENJERAN)



MAHASISWA : DWI CAHYO HUSODO

NRP : 3212100053

PEMBIMBING : IRVANSYAH ST, MT

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

2016

LEMBAR PENGESAHAN
(PONDOK SEAFOOD KAMPUNG NELAYAN
KENJERAN)



Disusun oleh :

DWI CAHYO HUSODO
NRP : 3212100053


Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 14 Juni 2016
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing


Irvansyah S.T., M.T.
NIP. (197005231997021001)

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004


Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS
Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Dwi Cahyo Husodo

N R P : 3212100053

Judul Tugas Akhir : Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran

Periode : Semester Genap Tahun 2015 / 2016

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 14 Juni 2016

Yang membuat pernyataan



(Dwi Cahyo Husodo)

NRP. 3212100053

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt, karena berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir ini berjudul “Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran”. Laporan Tugas Akhir ini merupakan penjelasan tertulis dari objek rancang Tugas Akhir yang telah di kerjakan oleh penulis.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini hingga selesai. Secara khusus penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
2. Dosen Pembimbing penulis, bapak Irvansyah, ST, MT yang telah memberikan bimbingan dan dorongan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Kedua orang tua serta kerabat penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Rekan-rekan di jurusan Arsitektur ITS yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran terhadap laporan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 14 Juni 2016

Penulis

ABSTRAK
PONDOK SEAFOOD KAMPUNG NELAYAN KENJERAN

Oleh

Dwi Cahyo Husodo

NRP : 3212100053

Daerah Kenjeran (pantai kenjeran) merupakan wilayah pesisir yang berada di kota Surabaya. Dengan letaknya yang berada di pesisir ini membuat sebagian besar penduduknya menggantungkan hidup mereka dari hasil laut, dengan berprofesi sebagai nelayan. Hasil laut kenjeran cukup melimpah, terdapat berbagai macam jenis hasil laut yang bisa didapatkan di kenjeran. Namun ironinya hasil laut yang melimpah ini berbanding terbalik dengan kehidupan keluarga nelayan kenjeran yang masih belum sejahtera. Salah satu penyebabnya adalah kurang optimalnya pemanfaatan dari hasil laut nelayan itu sendiri.

Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga nelayan kenjeran dengan menyediakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh keluarga nelayan dalam meningkatkan nilai dari hasil lautnya. Hasil laut masyarakat kenjeran dapat ditingkatkan nilai jualnya dengan membuatnya menjadi produk kuliner (seafood). Dalam proses ini anggota keluarga seperti istri nelayan yang lain dapat ikut dilibatkan, Sehingga mereka juga dapat berkontribusi meningkatkan kesejahteraan keluarganya. Dalam pengelolaan yang berkaitan dengan dana operasional pada objek ini, dapat bekerja sama dengan koperasi dan bank.

Dalam perwujudannya pada desain arsitektur, tujuan dari proyek ini dapat direalisasikan dengan membuat sebuah fasilitas tempat kuliner. Fasilitas tempat kuliner ini diberi nama Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran. Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran adalah sebuah objek arsitektur yang berfungsi sebagai sebuah tempat untuk menjual hasil laut kenjeran baik yang masih segar maupun yang telah diolah menjadi seafood. Selain itu, pada objek ini juga terdapat oleh-oleh khas kenjeran.

Terkait dengan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka pendekatan yang dirasa tepat adalah pendekatan budaya. Dengan melakukan pendekatan budaya dapat menampilkan kekhasan yang dimiliki oleh nelayan kenjeran. Metode rancang yang sesuai dengan pendekatan budaya adalah metode metafora. Dalam metode ini kita

dapat lebih mudah untuk menampilkan kekhasan dari nelayan kenjeran dalam wujud arsitektur. Setelah itu metode lain yang digunakan adalah metode *inquiry by design* oleh John Zeisel. Metode ini berfungsi dalam melakukan evaluasi terhadap hasil rancangan sebelumnya secara berulang, sehingga akan menghasilkan suatu objek arsitektur yang semakin baik.

Kata kunci : *Keluarga nelayan, peningkatan kesejahteraan, Hasil laut, Pondok Seafood*

ABSTRACT
SEAFOOD HUT OF KENJERAN FISHERMAN VILLAGE

Oleh

Dwi Cahyo Husodo

NRP : 3212100053

Kenjeran is a coastal area in Surabaya city. Located in coastal area, many of local people work as fisherman. Kenjeran has various kind of sea products with abundant quantity, but ironically, despite of having so many sea products, fisherman family in Kenjeran live in poverty. The cause of this phenomenon was that their sea products are not optimally utilized.

The purpose of this project was to increase welfare among fisherman family in Kenjeran by providing a facility that can be used to improve the value of their products. The value of sea products could be increased if processed into sea foods. Within the process, other family members such as fisherman's wife could participate, so they can contribute to increase their family's welfare. Operational funds on this project could be done by working together with cooperation and banks.

In application of architectural design, the purpose of this project could be realized by creating a culinary facility. The facility named "Seafood Hut of Kenjeran Fisherman Village". Seafood Hut of Kenjeran Fisherman Village is an architectural object as a place for fishermen to sell their sea products either fresh or processed products. This object is also a place to sell typical souvenirs from Kenjeran.

Related to the background and the existing problems, I chose cultural approach. By using cultural approach we can show the uniqueness of Kenjeran fisherman. Suitable design method in cultural approach is the method of metaphor. In this method we can easily to peculiarities of kenjeran fisherman in the form of architecture. After that, another method that used in this project is inquiry by design from John Zeisel. The function of this method is to evaluate the result of the previous draft, so the final design can be better.

Key words : Fisherman family, increased welfare, Sea Products, Seafood hut

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2
II PROGRAM DESAIN	
II.1 Rekapitulasi Program Ruang	5
II.2 Deskripsi Tapak	12
III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
III.1 Pendekatan Desain	15
III.2 Metoda Desain	15
IV KONSEP DESAIN	
IV.1 Konsep Tatahan Massa dan Ruang Luar	19
IV.2 Konsep Bentuk	20
IV.3 Konsep Sirkulasi	21
IV.4 Konsep Fasad	23
IV.5 Konsep Material dan Warna	25
IV.6 Utilitas	27
IV.7 Struktur	32
V DESAIN	33
VI KESIMPULAN	39
LAMPIRAN	41
DAFTAR PUSTAKA	43
BIODATA PENULIS	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Organisasi Ruang dan Sirkulasi _____	8
Gambar 2.2 Lokasi Lahan _____	12
Gambar 3.1 Perahu Nelayan _____	16
Gambar 3.2 Metode Inquiry by Design _____	16
Gambar 3.3 Alur Metode Desain _____	17
Gambar 4.1 Tataan Massa dan Ruang Luar _____	20
Gambar 4.2 Konsep Bentuk _____	20
Gambar 4.3 Sirkulasi Pengunjung Melalui Drop Off _____	21
Gambar 4.4 Sirkulasi Pengunjung dengan Menggunakan Mobil _____	21
Gambar 4.5 Sirkulasi Pengunjung dengan Menggunakan Motor _____	22
Gambar 4.6 Sirkulasi Pengunjung dari Taman Bulak _____	22
Gambar 4.7 Sirkulasi Pengunjung Pada Lantai Dua dan Tiga _____	23
Gambar 4.8 Sirkulasi Hasil Laut _____	23
Gambar 4.9 Fasad Bagian Selatan _____	24
Gambar 4.10 Fasad Bagian Utara _____	24
Gambar 2.11 Material Bangunan _____	26
Gambar 2.12 Skema Air Bersih _____	27
Gambar 2.13 Skema Air Laut _____	28
Gambar 2.14 skema Air Kotor _____	29
Gambar 2.15 Skema Air Hujan _____	29
Gambar 2.16 Skema Exhaust Fan _____	30
Gambar 2.17 Perlengkapan Pemadam Kebakaran _____	31
Gambar 2.18 Skema Aliran Listrik _____	32
Gambar 2.19 Aksonometri Struktur _____	32
Gambar 5.1 Perspektif Mata Burung _____	33
Gambar 5.2 Site Plan _____	33
Gambar 5.3 Denah Lantai 1 _____	34
Gambar 5.4 Denah Lantai 2 _____	34
Gambar 5.5 Denah Lantai 3 _____	34
Gambar 5.6 Tampak Selatan dan Tampak Utara _____	35
Gambar 5.7 Tampak Barat dan Tampak Timur _____	35

Gambar 5.8 Jalan Depan Permukiman Nelayan dan Tempat Penjualan Ikan ____	35
Gambar 5.9 Area Makan Indoor _____	36
Gambar 5.10 Area Makan Outdoor dan Anjungan _____	36
Gambar 5.11 Potongan AA dan Potongan BB _____	36
Gambar 5.12 Area Workshop dan Pembuatan Oleh-oleh _____	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Toko Sovenir_____	9
Tabel 2.2 Area Penjualan Ikan _____	9
Tabel 2.3 Area Makan_____	10
Tabel 2.4 Mushola _____	10
Tabel 2.5 Ruang Penunjang _____	10
Tabel 2.6 Toilet_____	11
Tabel 2.7 Kantor _____	12
Tabel 2.8 Parkiran_____	12

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.504 pulau. Sebagai negara kepulauan Indonesia memiliki perairan dengan luas yang melebihi luas daratannya, sehingga Indonesia memiliki sumber daya kelautan yang melimpah. Indonesia merupakan negara dengan garis pantai terpanjang di dunia setelah Kanada, dengan panjang garis pantai 81000 km. Dengan panjangnya garis pantai ini membuat banyak daerah di Indonesia yang merupakan daerah pesisir.

Salah satu daerah pesisir di Indonesia adalah kota Surabaya. Sama halnya dengan daerah pesisir lain di Indonesia yang sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai nelayan, di kota Surabaya pun terdapat banyak penduduk yang berprofesi sebagai nelayan. Dari 165 kelurahan yang ada di Surabaya, terdapat 17 kelurahan yang memiliki penduduk dengan mata pencaharian sebagai nelayan dengan jumlah sebanyak 2.226 orang (Profil perikanan Surabaya 2012). Salah satu daerah pesisir di Surabaya dengan penduduk mayoritas bermata

pencaharian sebagai nelayan adalah kenjeran (pantai kenjeran).

Dengan letaknya yang berada di wilayah pesisir, daerah kenjeran ini memiliki potensi hasil laut yang melimpah. Namun, potensi hasil laut yang melimpah ini tidak serta merta membuat kehidupan keluarga nelayan di kenjeran menjadi sejahtera. Banyak keluarga nelayan di kenjeran yang masih belum sejahtera. Kondisi mereka jauh dibawah standar kehidupan masyarakat kota Surabaya.

I.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Isu Desain

Sebenarnya potensi hasil laut yang ada di kenjeran cukup melimpah. Terdapat berbagai macam jenis hasil laut yang bisa didapatkan oleh nelayan kenjeran. ikan peperek, ikan manyung, ikan kakap, ikan gulamah, ikan belanak, ikan teri, ikan layur, rajungan, kepiting, Udang Putih Jrebung, Simping, Kerang darah, Pari dan Cumi-cumi (Profil perikanan Surabaya 2012). Namun, meskipun kenjeran memiliki potensi hasil laut yang

beragam tersebut, faktanya nelayan di kenjeran masih belum sejahtera. Hal ini terjadi karena, nelayan kenjeran belum dapat memanfaatkan potensi hasil laut tersebut dengan optimal.

Selama ini, dalam memasarkan hasil lautnya, para nelayan di kenjeran masih menggunakan pola-pola yang sederhana. Biasanya hasil laut dari nelayan di kenjeran ini ada yang dijual secara langsung kepada konsumen, dijual kepada tengkulak (dengan nilai/harga yang rendah) dan ada juga yang dijadikan ikan asap. Dengan pola seperti ini, maka nilai jual dari hasil laut nelayan ini menjadi tidak begitu tinggi.

Padahal nilai dari hasil laut nelayan ini bisa lebih tinggi dari sebelumnya, jika hasil laut tersebut diolah terlebih dahulu sebelum dijual. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengolahnya menjadi produk kuliner. Produk kuliner yang dihasilkan dapat berupa produk kuliner dengan kualitas yang baik, sehingga nilai dari produk tersebut dapat menjadi lebih tinggi dan memiliki pangsa pasar dari kelompok masyarakat kelas menengah.

Dalam mengolah hasil laut nelayan menjadi produk kuliner ini, dapat melibatkan istri para nelayan atau anggota keluarganya yang lain.

Sehingga para istri nelayan ini juga dapat ikut terlibat dalam meningkatkan kesejahteraan keluarganya.

Dari penjabaran tersebut, maka dalam kaitannya dengan arsitektur, hal yang dapat dilakukan adalah dengan menyediakan fasilitas yang dapat mewadahi aktivitas untuk meningkatkan nilai jual dari hasil laut nelayan kenjeran.

1.2.2 Konteks Desain

- Objek merupakan fasilitas yang dirancang untuk mendukung peningkatan kesejahteraan keluarga nelayan kenjeran. Aktivitas yang terjadi merupakan aktivitas jual beli dan peningkatan nilai dari hasil laut nelayan kenjeran.

- Konteks tapak menjadi konteks desain dalam objek rancang ini. Objek desain akan memiliki keterkaitan dengan lingkungan sekitar dan masyarakatnya sehingga dapat menampilkan kekhasan dari tapaknya.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan Desain

Bangunan baru yang akan hadir akan berlokasi pada tapak di dekat permukiman nelayan kenjeran, sehingga objek rancang perlu

memperhatikan kondisi dari lingkungan sekitar dan masyarakatnya. Bangunan yang dirancang merupakan bangunan untuk mendukung peningkatan ekonomi keluarga nelayan, sehingga konsep aktivitas yang akan terjadi pada objek adalah aktivitas yang berfungsi untuk menambah pendapatan dari keluarga nelayan. Selain itu, biaya operasional yang dibutuhkan pada bangunan nantinya, dapat menjadi salah satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain.

1.3.2 Kriteria Desain

1. Objek rancang dapat menjadi fasilitas yang mewadahi aktivitas

dalam meningkatkan nilai jual hasil laut nelayan

2. Desain bangunan menunjukkan keunikan dari budaya keluarga nelayan
3. Objek rancang memanfaatkan suasana pantai kenjeran
4. Membuat rancangan yang baik agar biaya operasional menjadi kecil.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB II

PROGRAM DESAIN

II.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1 Objek : Pondok Seafood

Kampung Nelayan Kenjeran

Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran ini merupakan sebuah tempat makan yang berupa pujasera, terdiri dari beberapa gerai. Produk makanan yang disajikan di tempat ini adalah *seafood* dengan bahan dasar hasil laut (ikan) yang didapatkan oleh nelayan kenjeran.

Pada Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran ini, pengunjung dapat memilih untuk membeli ikan dalam keadaan mentah (belum dimasak) untuk di bawa pulang atau langsung menyantap *seafood* di tempat. selain menyajikan *seafood*, pada objek ini juga dilengkapi dengan toko oleh-oleh khas kenjeran seperti makanan ringan dan kerajinan tangan dari hasil laut kenjeran. kegiatan yang akan berlangsung pada objek ini nantinya akan berdampak pada peningkatan kesejahteraan keluarga nelayan kenjeran dan mendukung daerah kenjeran.

2.2 Jenis Kegiatan

2.2.1 Aktivitas Utama

a. Kuliner (makan)

Kegiatan yang bertujuan untuk menaikkan nilai jual hasil laut nelayan. Pada tempat kuliner ini, para istri nelayan dapat menghasilkan hidangan kuliner khas kenjeran, dengan bantuan dana dari koperasi dan bank.

b. Perniagaan (Penjualan ikan dan oleh-oleh khas kenjeran)

Kegiatan perniagaan yang terjadi adalah penjualan ikan dan oleh-oleh khas kenjeran (makanan ringan dan kerajinan tangan).pada tempat ini terdapat tempat untuk menampilkan hasil laut nelayan kenjeran, baik ikan yang masih hidup maupun ikan beku. Ikan-ikan tersebut dapat dibeli langsung untuk di bawa pulang dan bisa bisa disantap di tempat. Untuk bagian toko oleh-oleh, pengunjung dapat membeli oleh-oleh berupa makanan ringan ataupun kerajinan tangan khas kenjeran. mereka juga bisa melihat dan mengikuti proses pembuatan dari oleh-oleh tersebut pada

area workshop di dalam toko oleh-oleh.

c. Hiburan

Kegiatan hiburan ini antara lain pertunjukan seni dan hiburan bagi pengunjung. kegiatan ini berfungsi untuk menghibur dan menarik pengunjung untuk datang ke objek rancang yang akan dibuat.

2.2.2 Aktivitas Penunjang

Kegiatan ini berfungsi untuk menunjang kegiatan utama. Kegiatan ini meliputi pengelolaan objek, administrasi, ibadah, pengamanan dan kegiatan penunjang lainnya.

2.3 Pelaku Aktivitas

Pelaku aktivitas digolongkan menjadi

1. Pengunjung : masyarakat umum
2. Nelayan
3. Pemilik gerai : anggota keluarga nelayan
4. Pengelola : Karyawan (dapat juga merupakan anggota keluarga nelayan)
5. Pengisi pertunjukan/hiburan : berbagai kalangan

2.4 Fasilitas Objek Rancangan

2.4.1 Fasilitas Utama

Fasilitas utama yang mengisi objek rancangan ini fasilitas yang dapat mewadahi waktivitas utama dari objek ini yaitu kuliner, perniagaan dan hiburan. Fasilitas tersebut antara lain:

a. Pujasera

Pujasera ini merupakan fasilitas untuk mewadahi kegiatan kuliner pada objek rancang. Di dalam pujasera ini akan diisi oleh gerai-gerai makanan yang dikelola secara bersama oleh keluarga nelayan. Gerai makanan ini menyajikan hasil laut nelayan kenjeran yang telah diolah menjadi produk kuliner. Sehingga nilai jual dari hasil laut nelayan ini dapat meningkat.

b. Tempat Penjualan Ikan

Tempat Penjualan ikan ini merupakan fasilitas untuk mewadahi kegiatan penjualan ikan dari hasil laut kenjeran. pengunjung tidak hanya bisa membeli ikan tersebut dalam keadaan mentah, tapi juga bisa memesan ikan tersebut untuk di masak di gerai pada lantai dua dan tiga.

c. Toko oleh-oleh khas Kenjeran

Toko oleh-oleh ini merupakan fasilitas untuk mewadahi kegiatan perniagaan (penjualan oleh-oleh khas kenjeran). Di dalam toko oleh-oleh khas kenjeran ini berisi makanan ringan dari bahan dasar hasil laut kenjeran seperti kerupuk ikan dan kerajinan tangan seperti pernak-pernik dari kerang. Dimana makanan ringan dan kerajinan tangan ini dapat diproduksi oleh para istri dari nelayan di kenjeran, yang kemudian disetorkan pada toko. Sehingga keluarga nelayan ini akan memiliki penghasilan tambahan selain dari hasil laut utama yang didapatkan oleh para nelayan. pada tempat ini juga terdapat area produksi pembuatan makanan ringan dan kerajinan tangan. Untuk area produksi kerajinan tangan dilengkapi juga dengan aktivitas workshop, sehingga pengunjung dapat melihat dan ikut membuat kerajinan tangan yang akan mereka beli.

d. Area Pertunjukan

Area pertunjukan ini merupakan fasilitas untuk mewadahi kegiatan hiburan untuk menghibur dan

menarik pengunjung pada objek rancang.

2.4.2 Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang juga menjadi perhatian utama, karena fasilitas inilah yang akan menunjang fasilitas utama dari objek rancangan. Fasilitas penunjang ini berfungsi untuk mewadahi aktifitas penunjang dari objek rancang. Yang termasuk dalam fasilitas penunjang ini adalah fasilitas untuk servis dan pelengkap objek rancangan lainnya yaitu kantor pengelola, tempat penyimpanan bahan makanan, tempat sampah, parkir, mushola, toilet dan gudang.

2.5 Organisasi Ruang

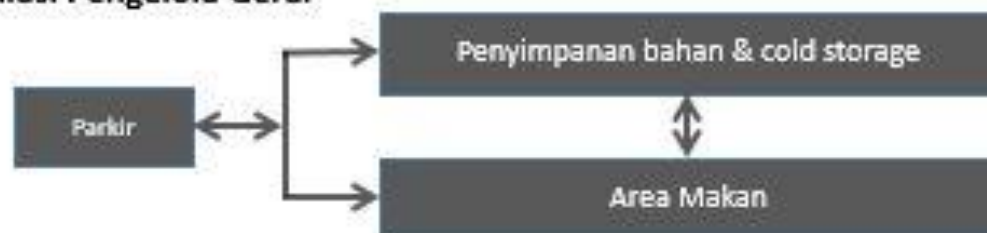
Untuk penggambaran sirkulasi pada objek ini, dibagi berdasarkan penggunaannya, antara lain sirkulasi pengunjung, pengelola gerai, pengelola koperasi dan pegawai kantor, nelayan, dan pengisi pertunjukan.

Untuk memudahkan sirkulasi bagi pengunjung, maka setiap tempat seperti tempat penjualan ikan, toko oleh-oleh dan area makan dapat langsung diakses melalui tempat parkir.

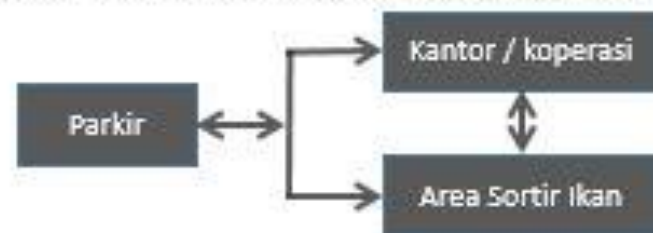
Sirkulasi Pengunjung



Sirkulasi Pengelola Gerai



Sirkulasi Pengelola koperasi dan pegawai kantor



Sirkulasi Nelayan



Sirkulasi Pengisi Pertunjukkan



Gambar 2.1 Diagram Organisasi Ruang dan Sirkulasi

Toko Sovenir

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	Toko oleh-oleh	1		
	Area Display	1	140	140
	Workshop	1	15	15
	Kerajinan Tangan	1	25	17.5
	Makanan ringan			
	Ruang pegawai	1	7.5	5
	Gudang	1		10
Total				187.5
Sirkulasi 30%				80
Total Luasan				267.5

Tabel 2.1 Toko Sovenir

Area Penjualan Ikan

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	Kasir	1	27	27
	Area display	1	283.5	283.5
Total				310
Sirkulasi 30%				132
Total Luasan				442

Tabel 2.2 Area Penjualan Ikan

Area Makan

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	Gerei	44	10	440
2	Area Makan Indoor	1	925	925
3	Area Makan Outdoor	1		
	Lantai 2		300	300
	Lantai 3		1000	1000
Total				2665

Sirkulasi 30%	1140
Total Luasan	3805

Tabel 2.3 Area Makan

Mushola

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	Bagian laki-laki	1	24	12
2	Bagian perempuan	1	24	12
3	Wudhu laki-laki	1	1	4
4	Wudhu perempuan	1	1	4
	Toilet	2	10	20
Total				52
Sirkulasi 30%				23
Total Luasan				75

Tabel 2.4 Mushola

Ruang Penunjang

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	R. Trafo dan Genset	1	10	10
2	R. Pompa dan Tandon	1	20	20
3	R. Panel	1	10	10
6	Cold Storage	1	45	45
7	Penyimpanan	1	50	50
	Pompa Air laut dan filter	1	10	10
	STP	1	20	20
Total				163
Sirkulasi 30%				70
Total Luasan				233

Tabel 2.5 Ruang Penunjang

Toilet

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	Toilet laki-laki			
2	WC	11	1.5	16.5
3	Urinoir	22	1	22
4	Wastafel	3	1.5	4.5
5				43.5
	Toilet perempuan			
	WC	20	1.5	6
				12
6	Wastafel	9	1.5	13.5
	Janitor dan shaf	2	6	12
Total				98.5
Sirkulasi 30%				41.5
Total Luasan				140

Tabel 2.6 Toilet

Kantor

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
1	Kantor			
	Lobi	1	10	10
	R. Kepala	1	8	8
	R. Staf dan administrasi	1	45	45
	R. Rapat	1	20	20
2	Koperasi			
	Lobi	1	10	15
	R. Staf dan administrasi	1	30	30
	R. Kepala	1	8	8

	Toilet laki-laki	2		
	WC	1	2	2
	Urinoir	3	3.3	3.3
	Wastafel	1	2	2
	Toilet perempuan	2		
	WC	3	6	6
	Wastafel	2	2	4
Total				153
Sirkulasi 30%				66
Total Luasan				219

Tabel 2.7 Kantor

Parkiran

No	Peruntukan	Jumlah Unit	Luas Per Unit	Total Luasan (m ²)
2	Parkir motor	84	2	168
	Parkir Mobil	52	12.25	637
Total				805
Sirkulasi 30%				345
Total Luasan				1150

Tabel 2.8 Parkiran

Luas total bangunan adalah 5181.5 meter persegi

II.2 Deskripsi Tapak



Gambar 2.2 Lokasi Lahan

Lokasi lahan terletak pada Jl. Pantai Kenjeran Surabaya dan memiliki luas 5000 meter persegi. Pada lahan terdapat peraturan antara lain GSB 3 Meter, KDB 40-50%, KLB 150% dan TLB 4 lantai. Lingkungan sekitar lahan

Timur : Pantai kenjeran dan selat madura

Utara : Rumah nelayan kenjeran

Barat : Sentra Ikan Bulak

Selatan : Taman Bulak

Berdasarkan dinas tata ruang kota Surabaya, fungsi dari lahan diperuntukan sebagai perdagangan dan jasa komersial sehingga dapat digunakan sebagai tempat untuk objek bangunan yang direncanakan Daerah sekitar lahan merupakan daerah permukiman penduduk. Sehingga sudah terdapat sarana penunjang seperti saluran drainase dan jalan yang cukup baik.

Sirkulasi

Ukuran jalan di depannya cukup lebar untuk dilalui oleh dua mobil. Selain itu, di bagian selatan lahan terdapat jembatan yang dibangun oleh pemerintah kota Surabaya. Pada jembatan tersebut juga dilengkapi

dengan air mancur dengan sorot lampu warna-warni. Dengan adanya jembatan ini akan mempermudah akses dari jalan kenjeran menuju lokasi lahan.

Ukuran jalan di depannya cukup lebar untuk dilalui oleh dua mobil. Selain itu, di bagian selatan lahan terdapat jembatan yang dibangun oleh pemerintah kota Surabaya. Pada jembatan tersebut juga dilengkapi dengan air mancur dengan sorot lampu warna-warni. Dengan adanya jembatan ini akan mempermudah akses dari jalan kenjeran menuju lokasi lahan.

Lahan juga memiliki akses dari dan menuju jembatan suramadu, salah satunya dengan melalui jalan nambangan yang terletak disebelah utara lahan. Hal ini akan memudahkan akses bagi pengunjung yang berasal dari pulau Madura.

Iklimasi

Kota Surabaya memiliki iklim tropis seperti bagian wilayah lain di Indonesia yang berada di garis selatan khatulistiwa. Temperatur Kota Surabaya cukup panas, yaitu rata-rata antara 22,60 – 34,10, dengan tekanan udara rata-rata antara 1005,2 – 1013,9 milibar dan kelembaban antara 42% -

97%. Kecepatan angin rata-rata perjam mencapai 12 – 23 km, curah hujan rata-rata antara 120 – 190 mm.

Potensi Lahan

- Lahan bersebelahan dengan permukiman nelayan dan taman bulak
- Lahan berbatasan langsung dengan pantai kenjeran sehingga memiliki view yang bagus
- Dari lahan dapat melihat jembatan suramadu
- Lahan memiliki kontur datar dan sejajar dengan jalan sehingga tidak membutuhkan penimbunan
- Lahan berada di dekat laut sehingga ada angin

laut dan angin darat yang membuat kondisi sekitar lahan menjadi lebih sejuk

- Akses menuju lahan dari selatan cukup baik (jalan cukup lebar)
- Daerah pantai kenjeran direncanakan sebagai daerah wisata bahari

Permasalahan lahan

- Akses jalan dari arah utara belum selebar akses dari arah selatan.
- Terik matahari pada lahan cukup panas

BAB III

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan Desain

Pendekatan yang dilakukan dalam mendesain Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran adalah pendekatan budaya dari keluarga nelayan kenjeran.

Menurut Kuncaraningrat terdapat tiga wujud dalam unsur kebudayaan. Ketiga wujud kebudayaan tersebut antara lain : Gagasan (inti) : Hal abstrak yang tidak dapat diraba dan disentuh seperti ide, nilai dan norma, Aktivitas (sosial) : Hal terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan. Seperti tarian dan upacara adat dan Artefak (Fisik): benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Arsitektur, karya seni dan makanan.

Dalam perancangan kali akan melakukan pendekatan dari dua wujud kebudayaan yaitu (aktiitas dan artefak). Dengan menggunakan pendekatan budaya ini akan menampilkan kekhasan dari budaya keluarga kenjeran.

III.2 Metoda Desain

Pada perancangan kali ini saya menggunakan metode metafora.

Penggunaan metode metafora ini dipilih mengacu pada pendekatan sebelumnya yang merupakan pendekatan budaya(wujud budaya aktivitas dan artefak). Terdapat empat metode metafora, antara lain

1. Intangible Metaphor (metafora yang tidak bisa di raba)

Metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai individualisme, naturalisme, komunikasi, serta tradisi dan budaya didalamnya.

2. Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba)

Metafora yang berangkat dari visual-visual serta sertifikasi /karakter tertentu dari sebuah benda.

3. Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)

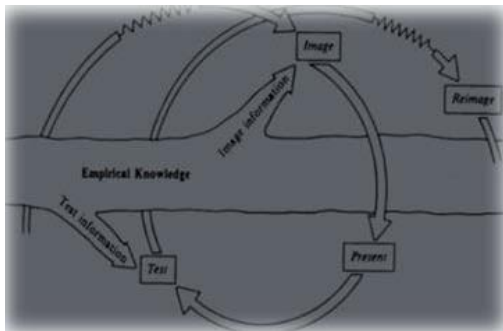
Metafora kombinasi yang merupakan gabungan dari Metafora kategori 1 dan Metafora kategori 2 dengan membandingkan objek visual dengan yang lain dimana memiliki persamaan serta nilai konsep dari objek visualnya, yang kemudian dapat digunakan sebagai acuan kreatifitas perancangan.



Gambar 3.1 Perahu Nelayan

Metode metafora yang digunakan adalah tangible metaphor (metafora yang dapat diraba). Bentuk dari bangunan terilhami dari perahu nelayan kenjeran. pemilihan material pun menyesuaikan dengan material yang digunakan pada perahu nelayan seperti kayu untuk dinding dan bahan membrane untuk naungan (atap).

Selain metode metafora, metode lain yang digunakan adalah metode *inquiry by design* dari John Zeisel.



Gambar 3.2 Metode Inquiry by Design

Dalam metode *inquiry by design* ini terdapat tiga fase yaitu *image-present-test*. Ketiga fase ini saling berhubungan satu sama lain.

1. *Imaging* merupakan representasi pengetahuan subjektif yang digunakan untuk mengembangkan dan mengorganisasikan ide (gagasan).

2. *Presenting* menghadirkan ide menjadi bentukan visual. Presentasi meliputi sketsa, gambar denah, maket, untuk mengkomunikasikan gagasan

3. *Testing* adalah fase pengujian produk, yang telah dihasilkan pada fase sebelumnya, testing bisa meliputi menilai, menyanggah, mengkritik, mempertimbangkan, membandingkan, merefleksikan dan megkonfrontasikan. Dengan menggunakan metode *inquiry by design* ini, hasil desain akan selalu dievaluasi untuk menghasilkan sebuah desain yang lebih baik dari sebelumnya.

Hasil pengolahan desain dari pendekatan hingga metoda yang digunakan untuk merancang objek ini akan menghasilkan konsep desain. Dengan menggunakan pendekatan budaya, desain akan menghadirkan hal-hal yang berkaitan dengan budaya dari nelayan. Pemilihan metode metafora akan mendukung untuk mewujudkan suatu rancangan yang sesuai dengan pendekatan yang dilakukan sebelumnya.

Dengan menggunakan metode metafora (metode metafora yang dapat diraba), wujud objek rancang yang ingin dihasilkan adalah sebuah objek yang menyerupai sebuah perahu nelayan. Kemudian selain menghasilkan bentuk yang menyerupai

perahu nelayan, objek ini juga harus sesuai dengan fungsi dari bangunan itu sendiri.

Tidak hanya bentuk dari objek rancang yang akan menampilkan kekhasan dari nelayan dengan

menghadirkan bentuk meyerupai perahu, aktivitas pada objek rancang ini juga akan menampilkan budaya dari keluarga nelayan, seperti proses pembuatan makanan ringan dan kerajinan tangan.

PENDEKATAN

BUDAYA

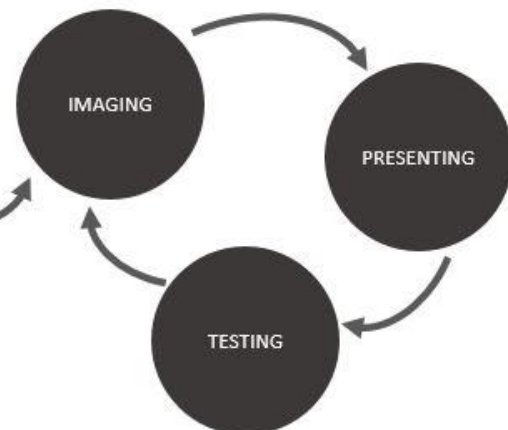


METAFORA



METODE

INQUIRY BY DESIGN



Gambar 3.3 Alur Metode Desain

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB IV

KONSEP DESAIN

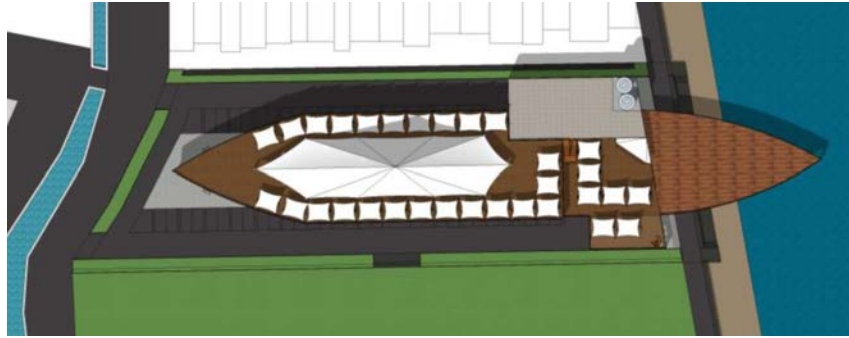
IV.1 Konsep Tataan massa dan ruang luar

Pondok Seafood Kampung Nelayan Kenjeran ini memiliki luas lahan yang relatif kecil dan memanjang. Luas lahan dari objek ini sendiri sebesar 5000 meter persegi, dimana luas bangunannya lebih dari 5000 meter persegi. Dengan aturan yang ada seperti KDB, KLB dan lainnya membuat bangunan ini tidak bisa menggunakan sepenuhnya lahan yang dimilikinya. Selain itu bangunan yang berfungsi sebagai tempat makan dan penjualan hasil laut nelayan ini membutuhkan lahan parkir yang cukup luas, sehingga akan mengurangi luas masa bangunan. Oleh karena itu masa bangunan di letakkan di tengah lahan dan lahan parkir dibagian sisi-sisi dari lahan dijadikan jalan dan tempat parkir.

Dengan letaknya yang berada di tengah dan memanjang memberikan keuntungan pada objek ini, karena

dapat memanfaatkan angin sebagai pendingin suhu yang ada di dalamnya. Bagian belakang bangunan langsung berbatasan dengan pantai. Hal ini dapat di manfaatkan dengan memberikan akses ke belakang bangunan. Sehingga pengunjung yang datang pada objek ini juga dapat pergi ke pantai.

Pada bagian selatan objek ini terdapat taman bulak. Sehingga hal ini dapat dimanfaatkan dengan memberikan bukaan untuk jalur sirkulasi dari taman bulak ke objek. Sedangkan pada bagian utara objek terdapat perumahan nelayan. Pada bagian ini diberikan tangga yang juga bisa digunakan sebagai empat untuk duduk dan bersantai bagi para warga. Namun pada bagian ini tidak diberikan jalur sirkulasi menuju objek, sehingga orang yang diluar tidak dapat langsung masuk dari perumahan nelayan tersebut.



Gambar 4.1 Tatanan Massa dan Ruang Luar

IV.2 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang dihadirkan muncul dari metode yang digunakan yaitu metode metafora. Bentuk bangunan yang dibuat memetaforakan perahu milik nelayan kenjeran.

Kolom-kolom pada bangunan

dibuat miring menyesuaikan bentuk luar dari bangunan yang menyerupai perahu.

Atap bangunan menggunakan bahan membran yang dibentuk menyerupai layar perahu nelayan.

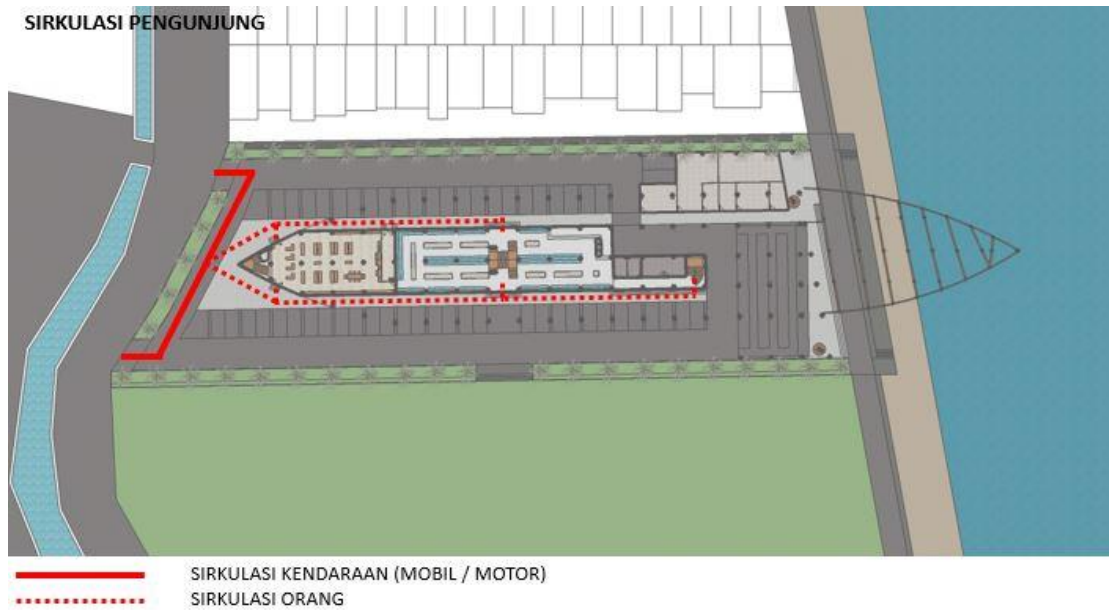


Gambar 4.2 Konsep Bentuk

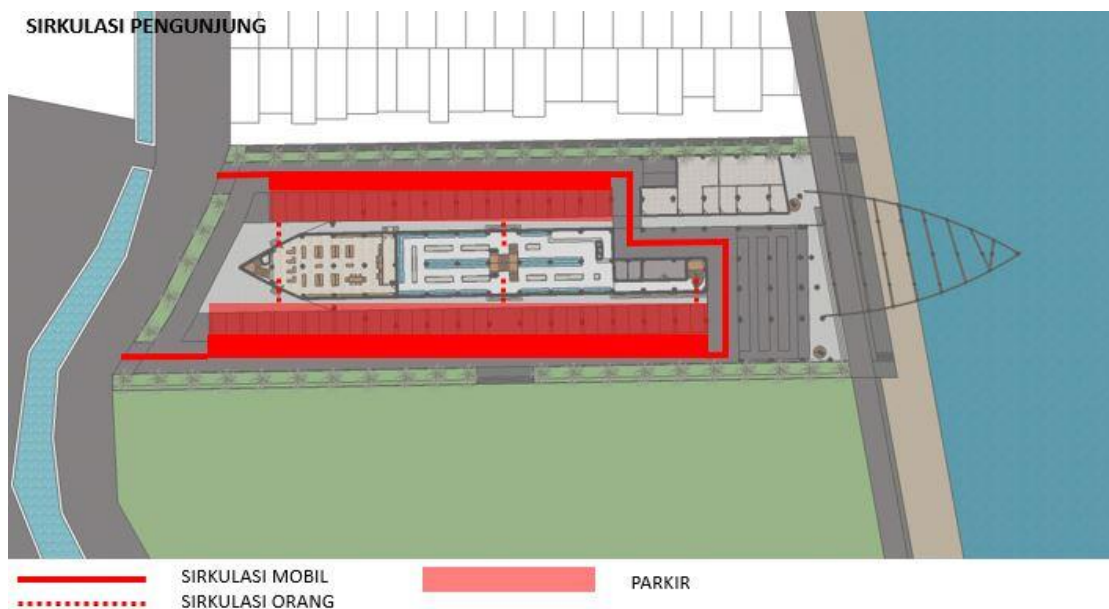
IV.3 Konsep Sirkulasi

Konsep Sirkulasi pada bangunan ini memperhatikan dari masing-masing pengguna bangunan. Berikut ini adalah gambar dari

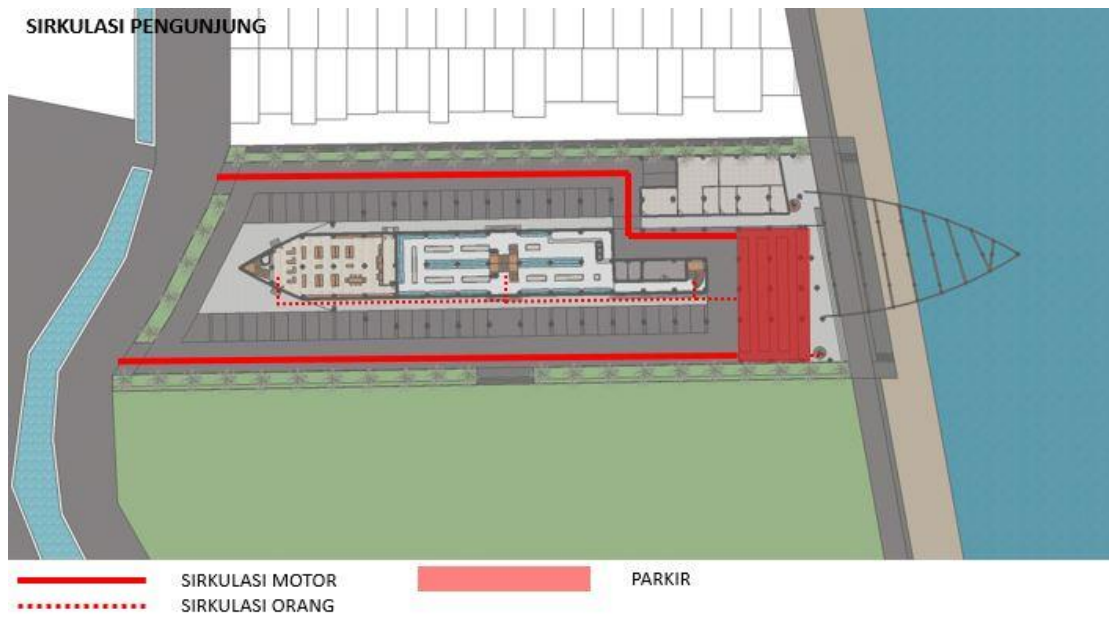
Sirkulasi pada objek ini, baik sirkulasi pengunjung, juga sirkulasi dari hasil laut pada objek



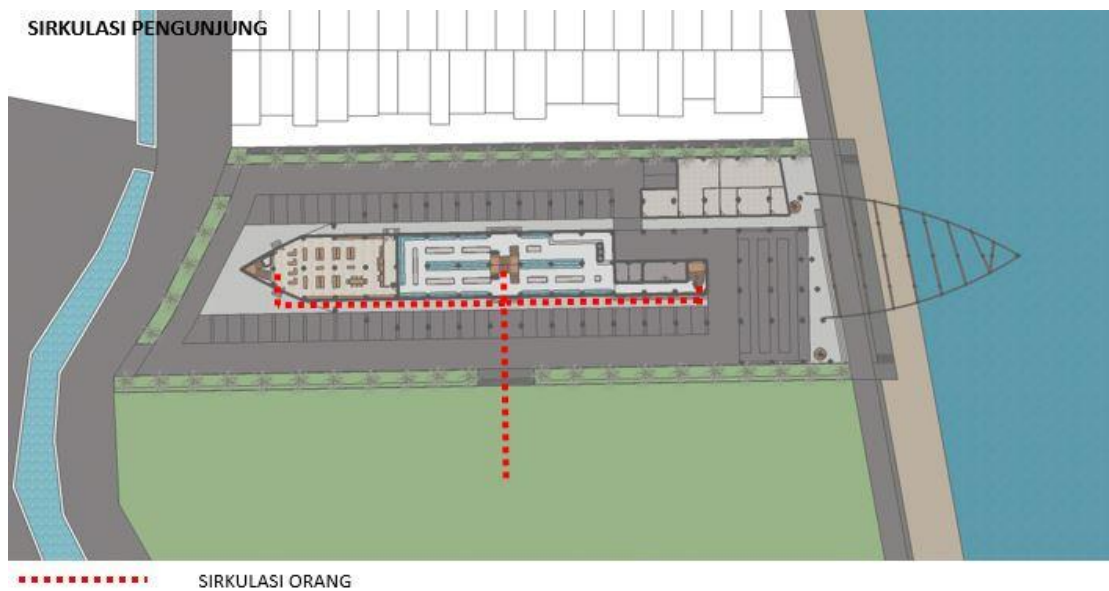
Gambar 4.3 Sirkulasi Pengunjung Melalui Drop Off



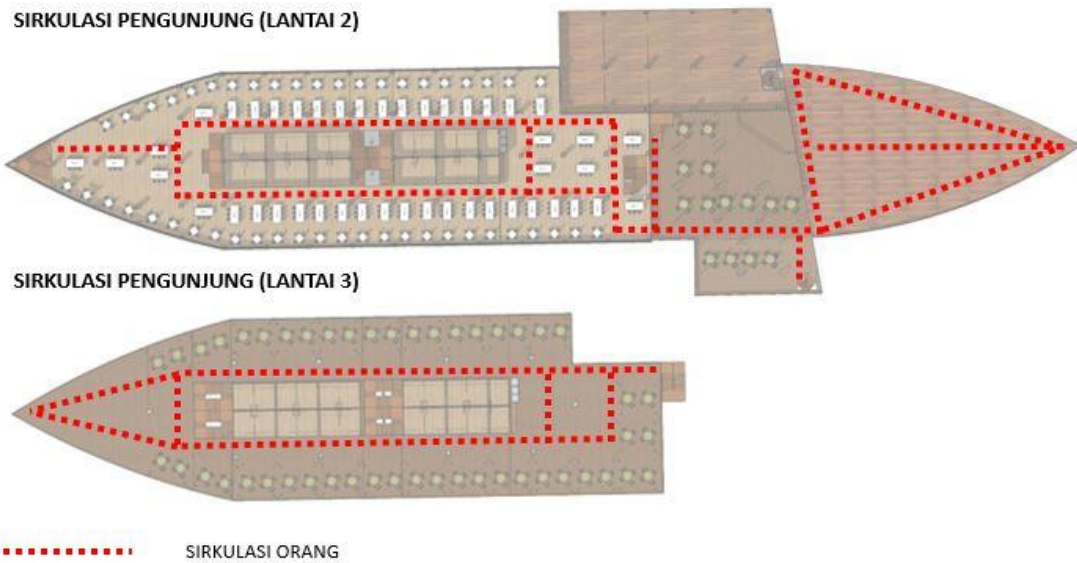
Gambar 4.4 Sirkulasi Pengunjung Dengan Menggunakan Mobil



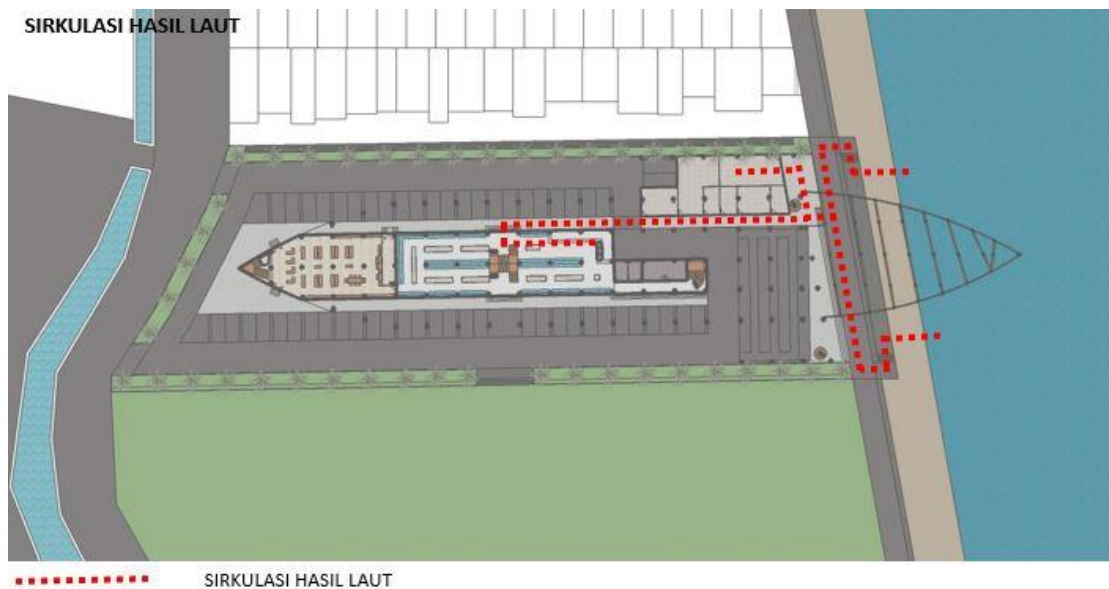
Gambar 4.5 Sirkulasi Pengunjung Dengan Menggunakan Motor



Gambar 4.6 Sirkulasi Pengunjung Dari Taman Bulak



Gambar 4.7 Sirkulasi Pengunjung Pada Lantai Dua dan Tiga



Gambar 4.8 Sirkulasi Hasil Laut

IV.4 Konsep Fasad

Fasad pada bangunan ini menyesuaikan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya. Untuk fasad dari toko oleh-oleh di lantai satu, diberikan banyak bidang transparan berupa kaca setinggi dua meter. Penggunaan material kaca yang transparan dan cukup tinggi ini berfungsi agar suasana

dan berbagai jenis oleh-oleh seperti makanan ringan dan kerajinan tangan yang berada di dalam ruangan dapat dilihat dengan jelas dari luar.

Fasad transparan juga diberikan pada area makan indoor di lantai dua. Fungsinya adalah agar pengunjung yang berada di dalam dapat

memiliki view pemandangan yang luas dan orang yang berada diluar dapat melihat suasana dari dalam area makan. Pada fasad yang transparan ini diberikan kisi-kisi dari kayu yang berfungsi untuk mengurangi panas matahari yang masuk ke dalam bangunan.

Selain fasad transparan dari kaca, ada juga fasad yang berupa kisi-kisi dari kayu. Untuk ruang dalam seperti pada area makan indoor di lantai dua dan toko oleh-oleh di lantai satu, pada bagian atas dari fasad

diberikan kisi-kisi di kedua sisi bangunan (sisi utara dan selatan). Hal ini berfungsi untuk menciptakan *cross ventilation*, sehingga udara dapat mengalir dengan lebih lancar.

Kemudian untuk fasad pada bagian tempat penjualan ikan, dibuat terbuka, dengan hanya diberikan pembatas setinggi satu meter. Fasad yang terbuka ini berfungsi agar udara dapat mengalir dengan lebih lancar, sehingga akan mengurangi bau amis yang berasal dari ikan pada display.



Gambar 4.9 Fasad bagian selatan



Gambar 4.10 Fasad Bagian Utara

IV.5 Konsep Material dan Warna

Berdasarkan dari pendekatan budaya dan metode metafora yang digunakan dalam merancang objek ini, maka material-material yang digunakan pada objek ini juga menggunakan material yang berhubungan dengan nelayan, seperti kayu dan membran. Selain itu pemilihan dari material juga akan menyesuaikan dengan fungsi dari masing-masing tempat (ruang). Sebagian besar material-material seperti beton dan kayu yang digunakan tidak di finishing sehingga akan menampilkan warna-warna yang natural dan akan menghasilkan kesan sederhana.



Membran : digunakan sebagai material atap , karena material ini memiliki sifat yang mirip dengan sifat dari layar perahu nelayan, yaitu sifat lentur.



Plywood : digunakan sebagai pengganti kayu, Karena tampilannya yang mirip dengan kayu, namun mempunyai kelebihan yaitu lebih murah dan tahan lama dari kayu



Pipa baja : pipa baja ini digunakan sebagai struktur untuk menahan tenda membran baik yang kecil, maupun yang besar.



Beton : digunakan sebagai material kolom dan lantai. Material beton pada objek rancang dibuat tanpa *finishing* sehingga akan lebih terlihat natural ketika disandingkan dengan material kayu yang banyak dipakai pada objek rancang ini.



Baja : digunakan sebagai material untuk penahan tandon atas. Selain itu juga digunakan pada *railing* tangga. penggunaan material baja yang dipadukan dengan beton dan kayu ini membuat bangunan menjadi terkesan lebih sederhana.



Keramik kasar : material ini digunakan pada area penjualan ikan., agar lantai

tidak menjadi licin jika ada air yang tumpah dari aquarium.



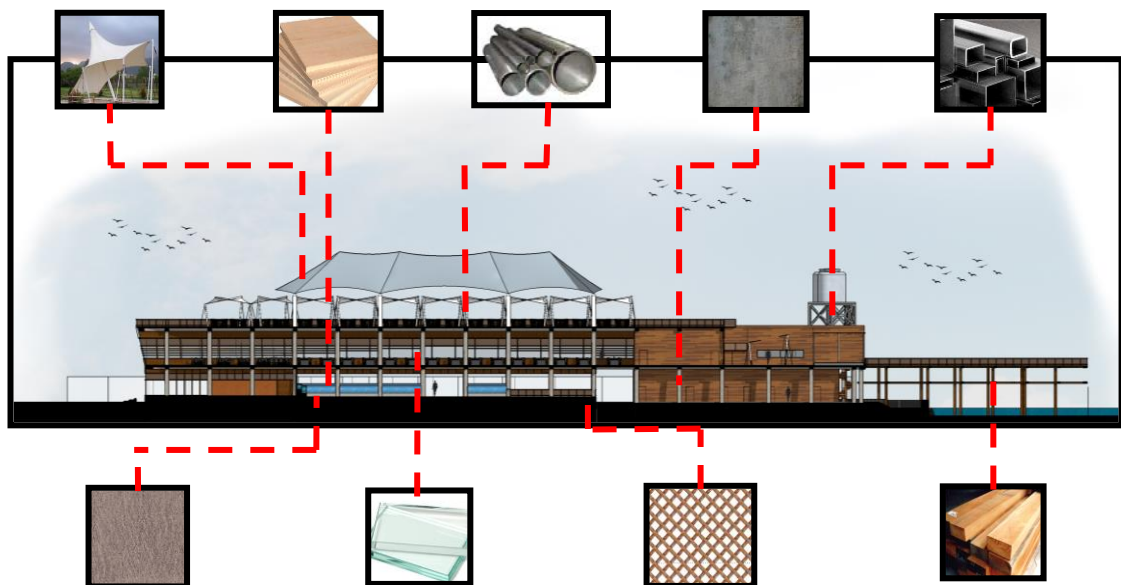
Kaca : digunakan pada bidang-bidang yang memang diperuntukan sebagai bidang transparan.



Kisi-kisi kayu : digunakan sebagai kisi-kisi pada bangunan, sehingga dapat mengalirkan udara ke dalam bangunan.



Kayu : merupakan material yang sangat banyak digunakan pada objek ini, karena material ini juga digunakan pada perahu nelayan.



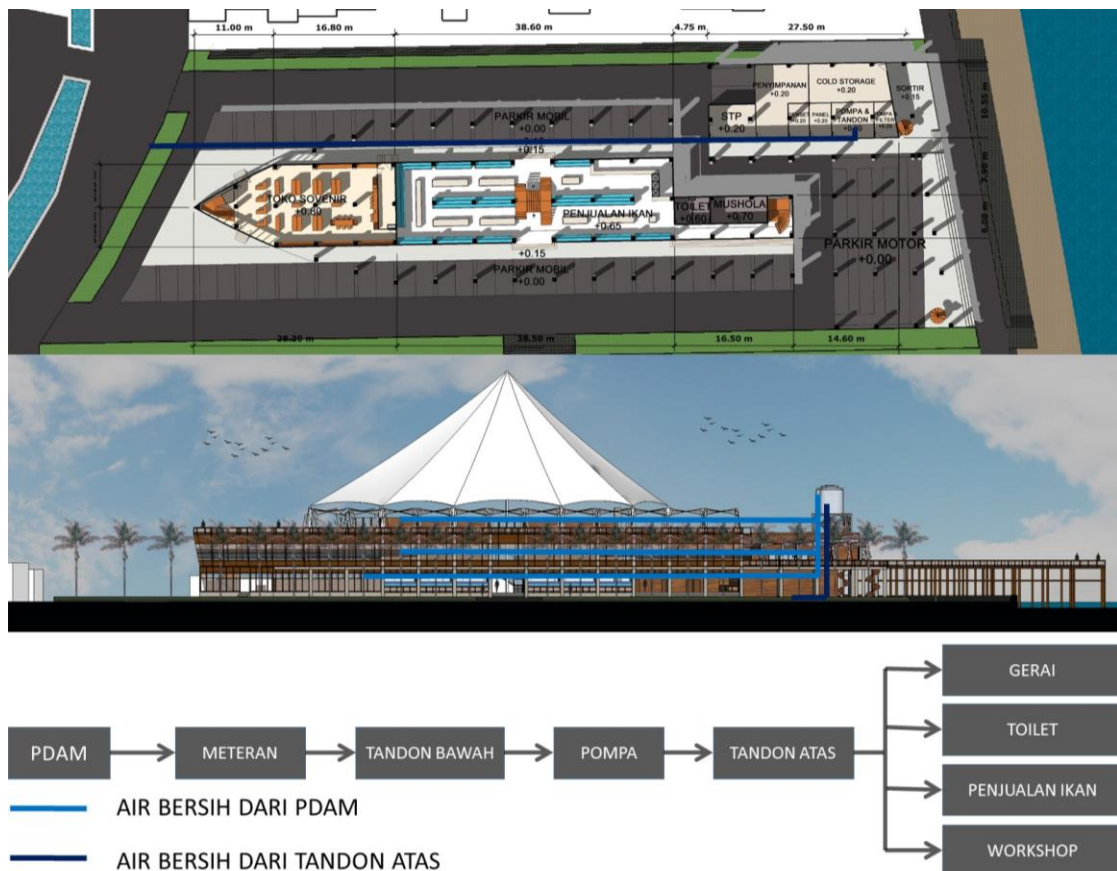
Gambar 4.11 Material Bangunan

IV.6 Utilitas

IV.6.1 Air Bersih

Suplai air bersih berasal dari PDAM kemudian dialirkan menuju tandon bawah. Air dari tandon bawah ini selanjutnya akan di pompa ke

tandon atas untuk kemudian dialirkan ke tempat-tempat seperti gerai, toilet, tempat penjual ikan dan area workshop pada toko oleh-oleh

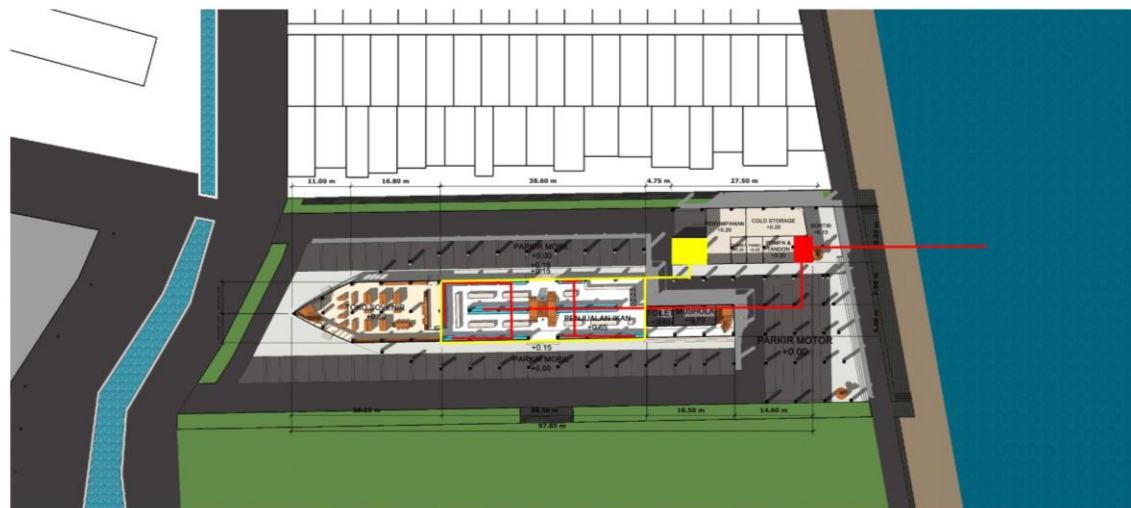


Gambar 4.12 Skema Air Bersih

IV.6.2 Air Laut

Suplai air laut yang akan digunakan untuk aquarium langsung berasal dari air laut kenjeran. Namun sebelumnya air laut ini akan di saring

dulu pada filter untuk menghasilkan air yang lebih jernih. Kemudian air laut yang sudah kotor akan di alirkan ke STP, kemudian diteruskan ke laut.



KETERANGAN

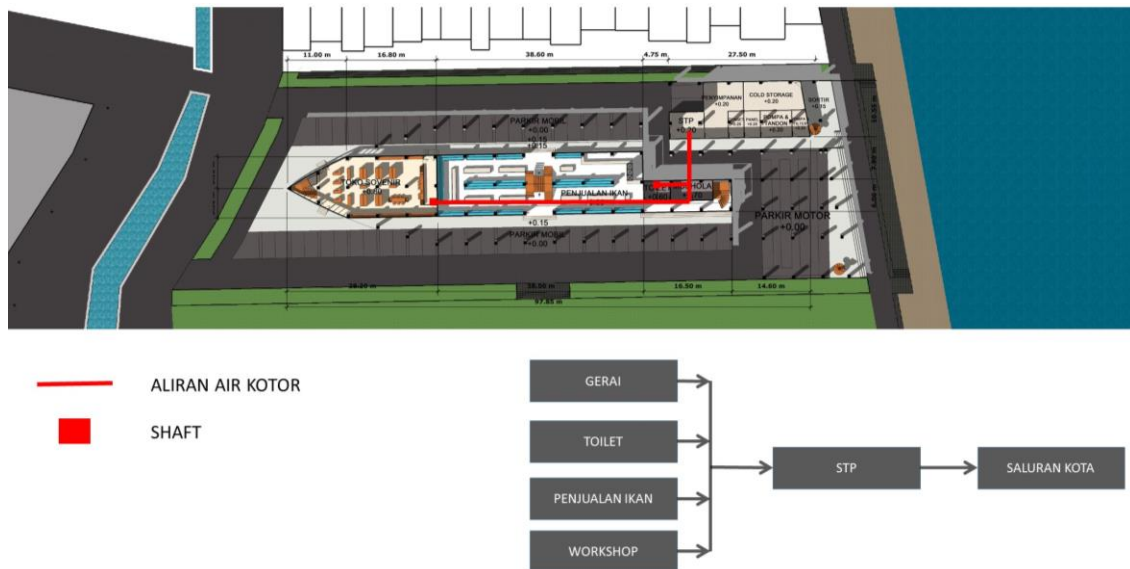
- Aliran air laut
- Pompa dan filter
- Aliran air kotor
- Pembuangan

Gambar 4.13 Skema Air Laut

IV.6.3 Air Kotor

Air kotor yang berasal dari gerai dan toilet pada bangunan ini akan dialirkan melalui shaft, kemudian

menuju STP sebelum akhirnya teruskan ke saluran kota.

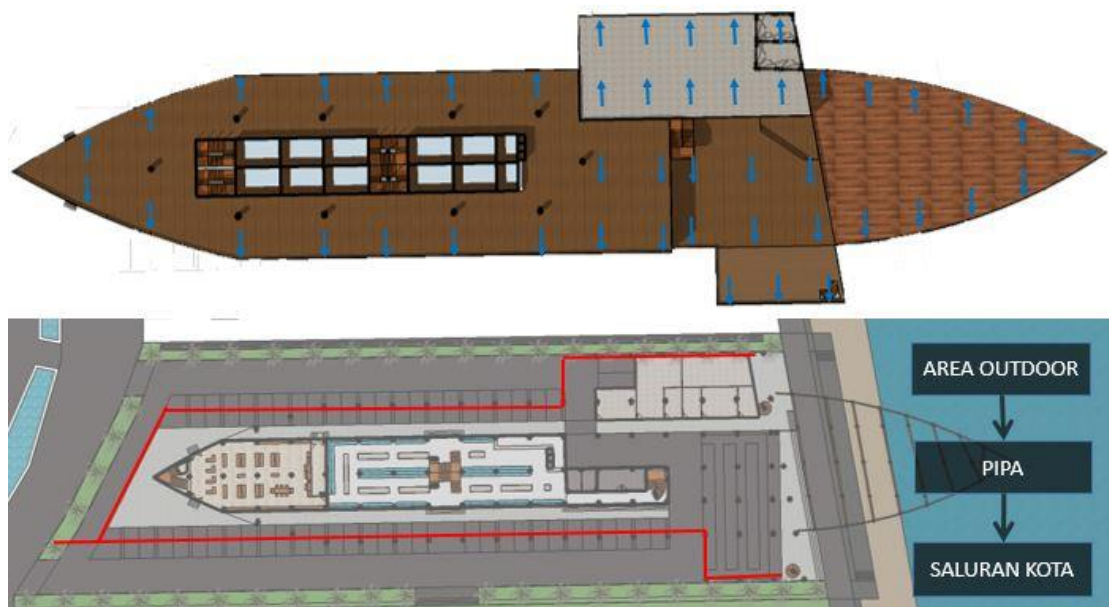


Gambar 4.14 Skema Air Kotor

IV.6.4 Air Hujan

Pada bagian lantai tiga dan dua bangunan ini terdapat area yang terbuka. Oleh karena itu diperlukan

cara untuk mengalirkan air hujan, yaitu dengan meyalukannya melewati pipa.

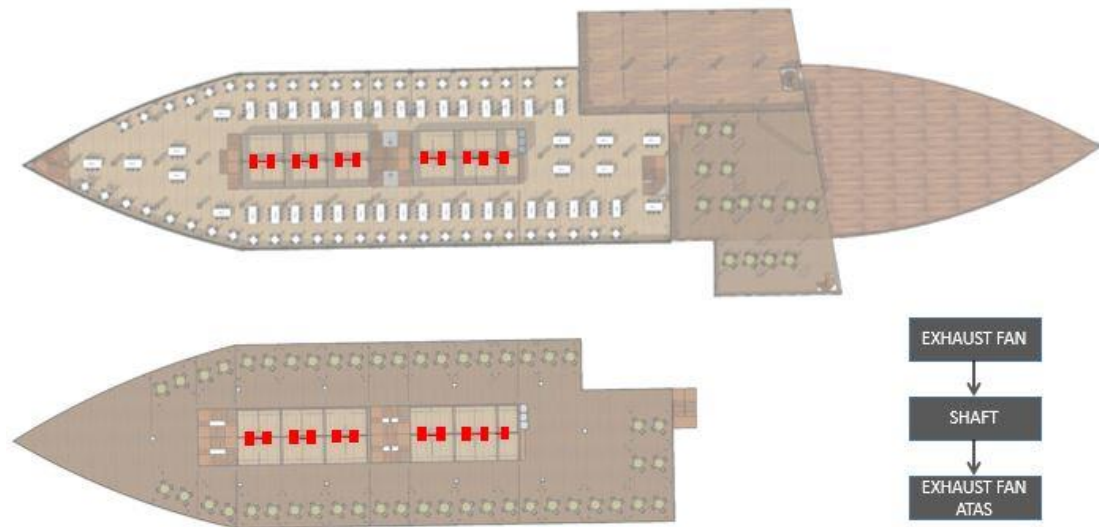


Gambar 4.15 Skema Air Hujan

IV.6.5 Exhaust Fan

Pada objek ini terdapat pujasera yang terdiri dari beberapa gerai. Aktivitas memasak yang terdapat pada gerai ini membutuhkan sirkulasi udara yang baik agar tidak menyebabkan panas dan bau yang

dapat mengganggu pengguna ruangan. Sehingga pada masing-masing gerai diberikan exhaust fan untuk menyalurkan asap dari masakan keluar. Exhaust fan ini menyalurkan udara keluar melalui shaft.

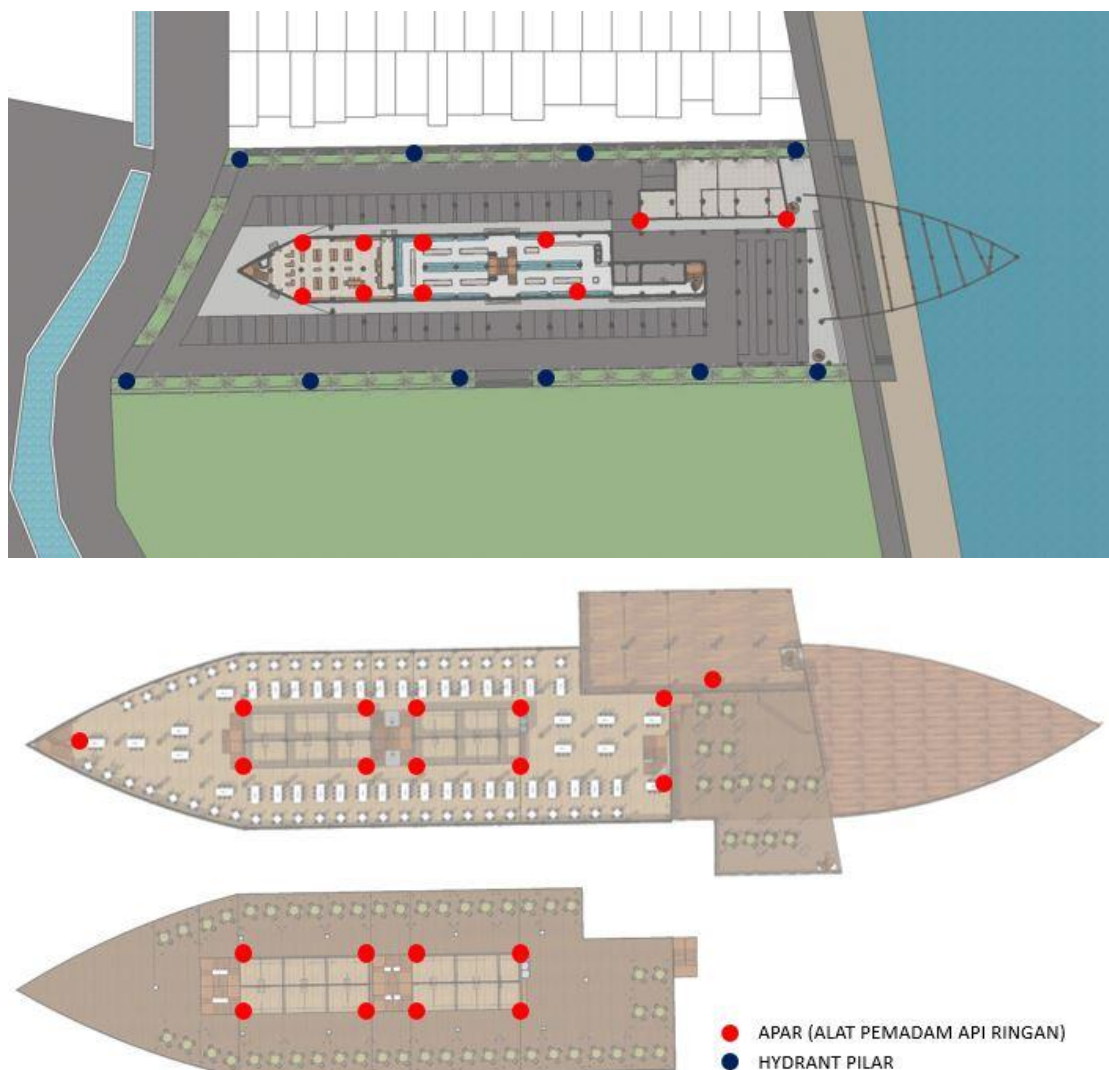


Gambar 4.16 Skema Exhaust Fan

IV.6.6 Perlengkapan Pemadam Kebakaran

Pada objek ini terdapat pujasera dengan gerai-gerainya yang memiliki potensi menimbulkan kebakaran. Sehingga perlu adanya perlengkapan pemadam kebakaran. Perlengkapan pemadam kebakaran yang disediakan pada objek ini yaitu alat pemadam api ringan (apar) dan

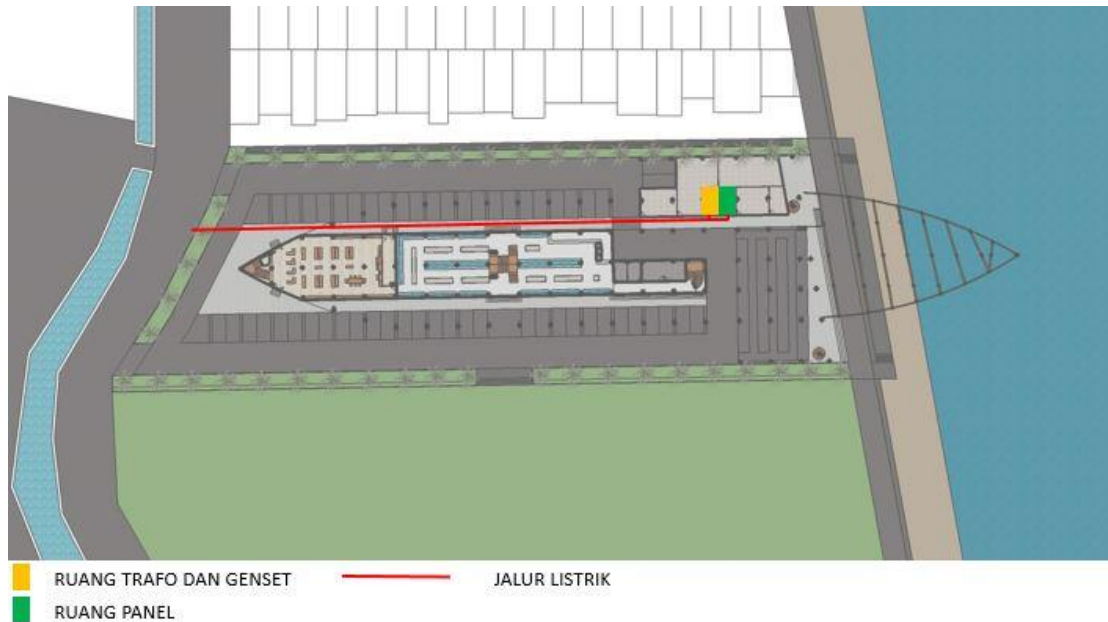
hydrant pilar. Apar diletakkan pada titik-titik tertentu yang memiliki potensi munculnya api. Sedangkan untuk hydrant pilar diletakkan di beberapa tempat dengan jarak masing-masing hydrant tidak lebih dari 30 meter.



Gambar 4.17 Perlengkapan Pemadam Kebakaran

IV.6.7 Aliran Listrik

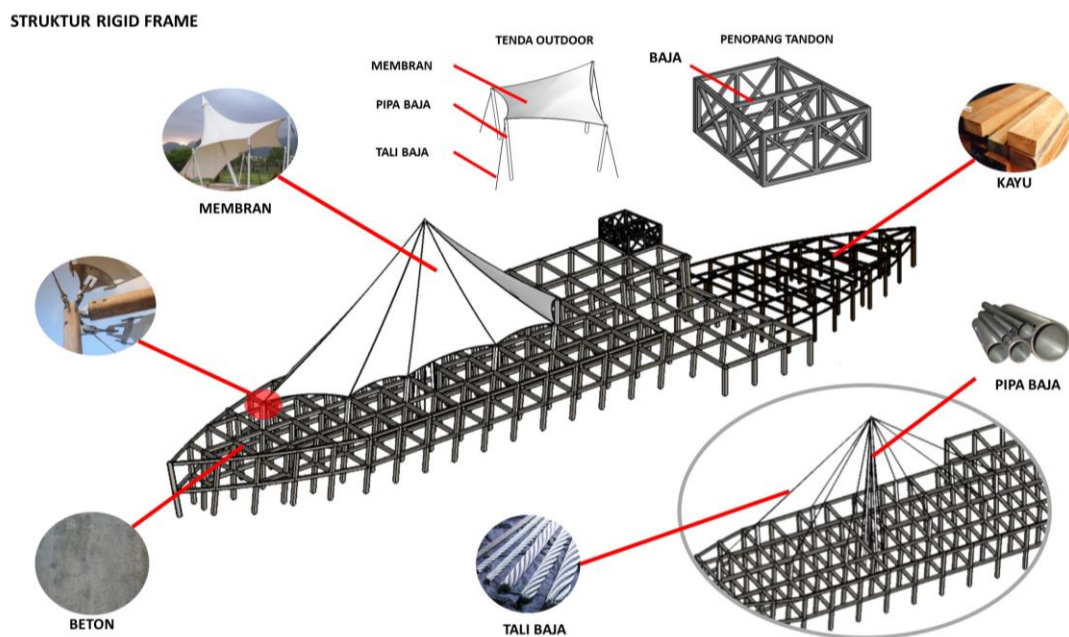
Aliran listrik di tempat ini menggunakan listrik dari PLN dan genset (sebagai alat perlengkapan untuk keperluan darurat saat terjadi pemadaman lampu).



Gambar 4.18 Skema Aliran Listrik

IV.7 Struktur

Struktur Utama pada bangunan ini menggunakan struktur rigid frame.



Gambar 4.19 Aksonometri Struktur

BAB V DESAIN

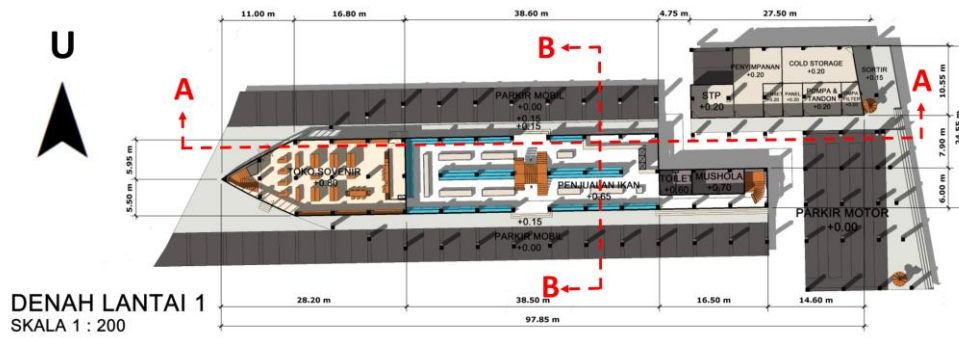
Berikut ini adalah perwujudan pada desain bangunan, sesuai dengan konsep yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya.



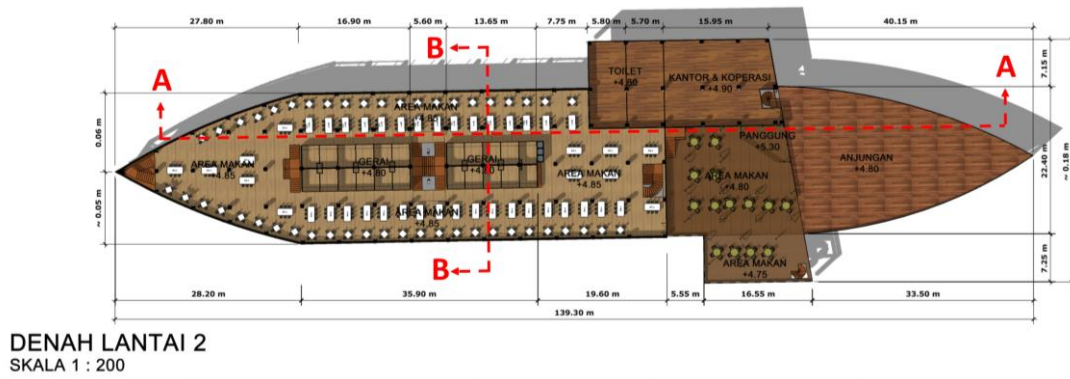
Gambar 5.1 Perspektif Mata Burung



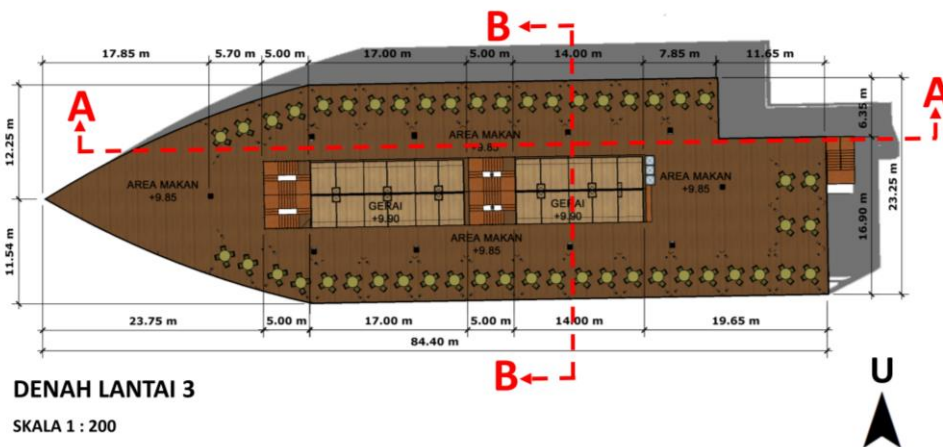
Gambar 5.2 Site Plan



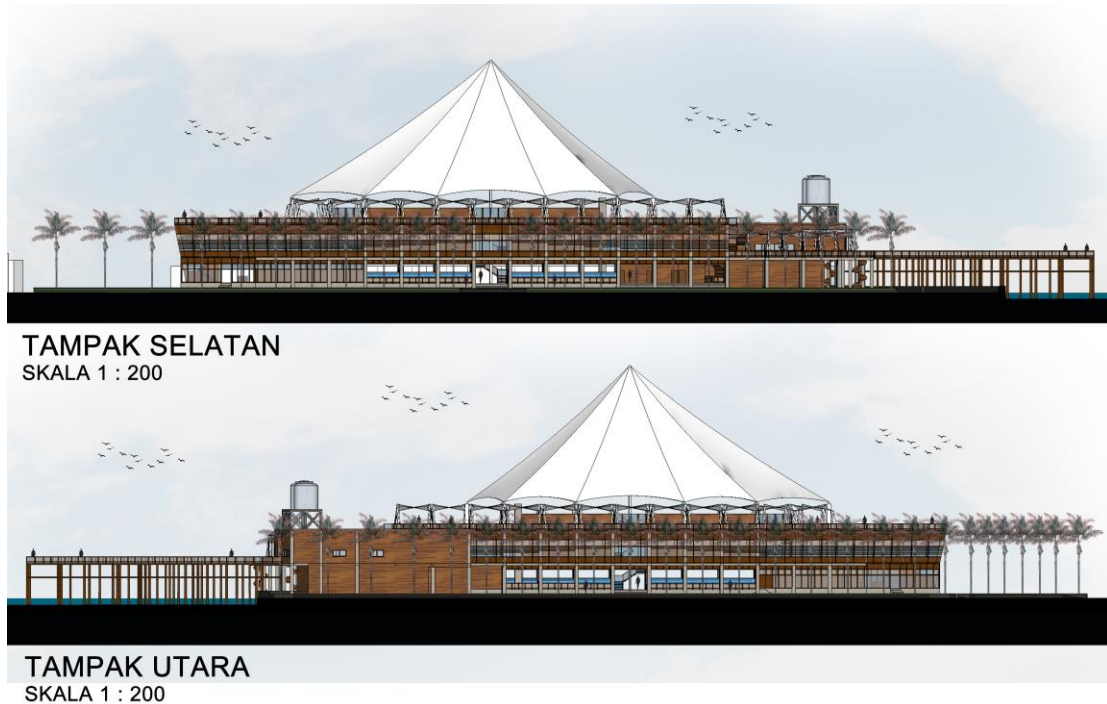
Gambar 5.3 Denah Lantai 1



Gambar 5.4 Denah Lantai 2



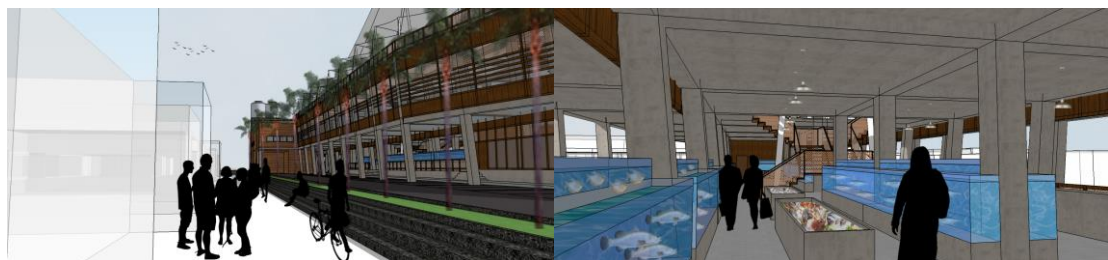
Gambar 5.5 Denah Lantai 3



Gambar 5.6 Tampak Selatan dan Tampak Utara



Gambar 5.7 Tampak Barat dan Tampak Timur



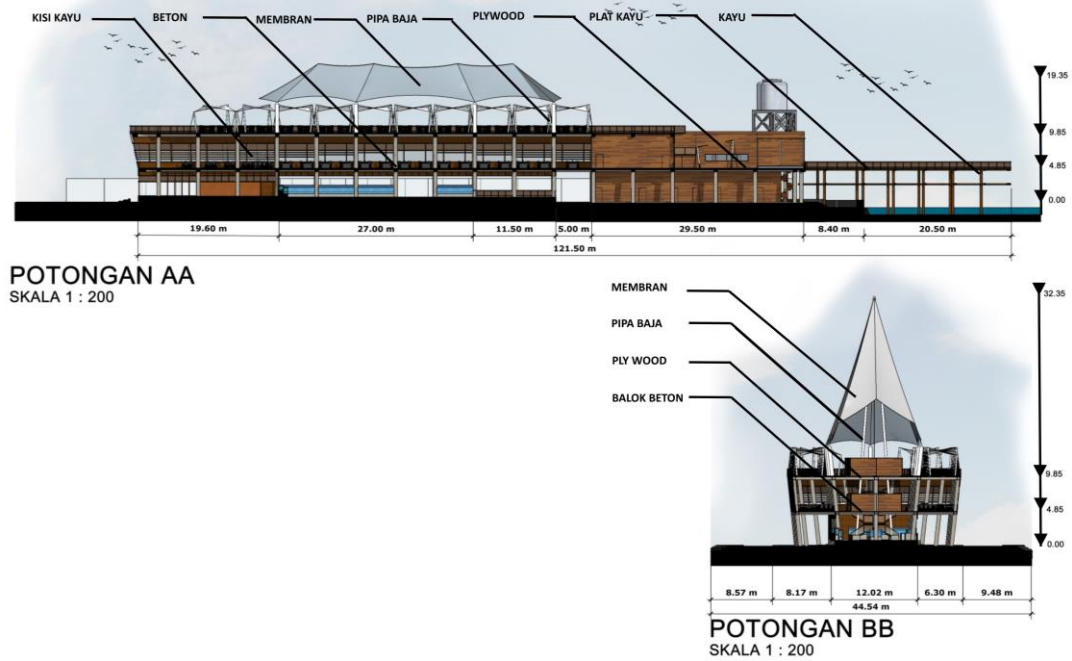
Gambar 5.8 Jalan Depan Permukiman Nelayan dan Tempat Penjualan Ikan



Gambar 5.9 Area Makan Indoor



Gambar 5.10 Area Makan Outdoor dan Anjungan

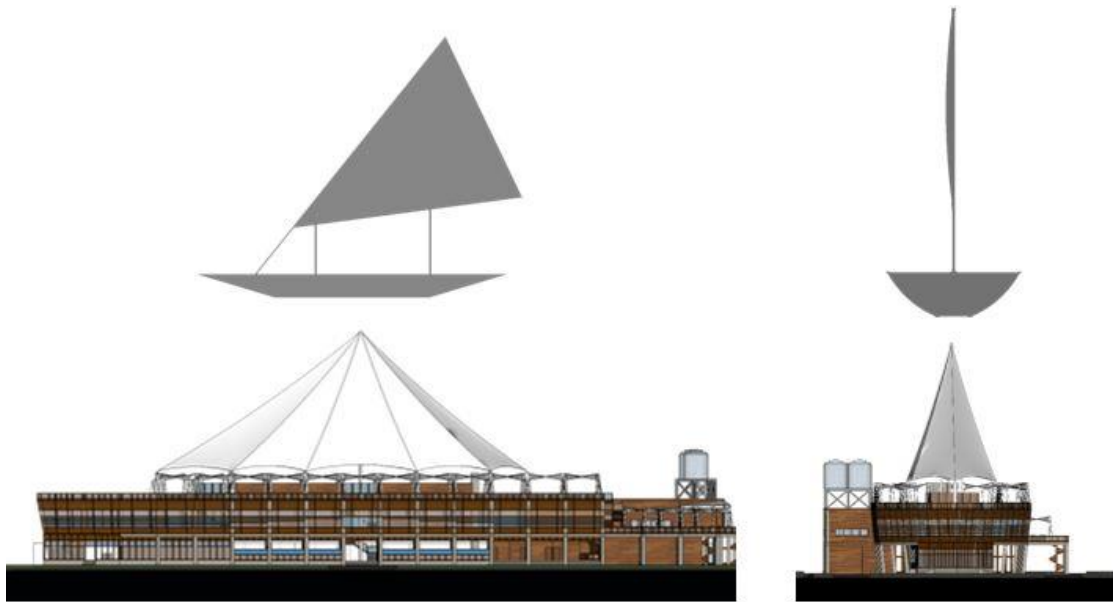


Gambar 5.11 Potongan AA dan Potongan BB

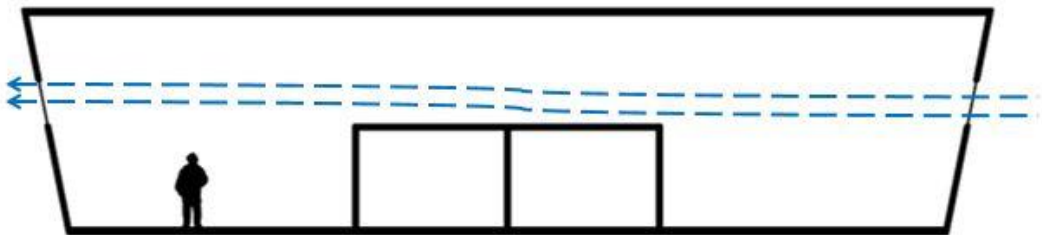
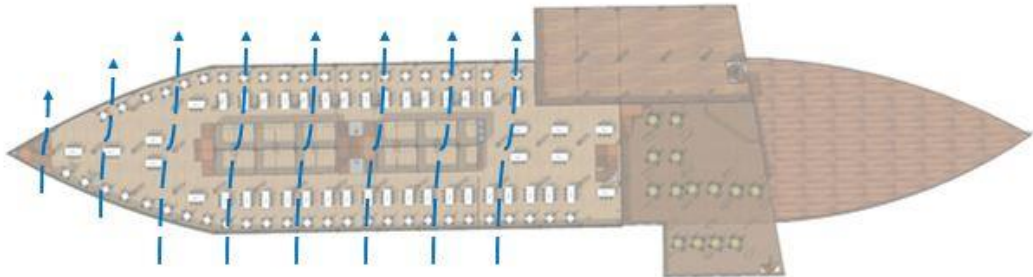


Gambar 5.12 Area Workshop Pembuatan Oleh-oleh

LAMPIRAN



Bentuk kapal nelayan



Sirkulasi udara

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB VI

KESIMPULAN

Tujuan utama dari perancangan objek bangunan ini adalah sebagai fasilitas untuk peningkatan kesejahteraan keluarga nelayan. Sehingga hal yang terpenting adalah membuat suatu desain ruang-ruang untuk terjadinya kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan nilai jual dari hasil laut nelayan kenjeran.

Dengan kualitas produk dan desain objek yang baik, maka pangsa pasar dari produk yang dihasilkan pada objek ini pun akan semakin baik. Oleh karena itu konsep yang dihadirkan pada objek ini dibuat berbeda dengan konsep pasar ikan tradisional yang ada pada umumnya. Produk yang dihasilkan dikemas dengan cara yang berbeda untuk meningkatkan nilai jualnya. Pada objek ini disediakan tempat untuk menampilkan hasil laut kenjeran di aquarium sehingga akan meningkatkan nilai dari hasil laut ini secara visual.

Dengan menggunakan pendekatan budaya dan metode metafora dalam perancangan Pondok Seafood Kampung Nelayan ini, terciptalah suatu objek arsitektur yang memiliki tampilan menyerupai perahu nelayan. Hal ini akan menunjukkan kekhasan yang ada pada lingkungan sekitar dan masyarakat pada tapak ini. Dengan begitu akan membuat bangunan ini menjadi lebih unik dan menarik. Dengan kualitas tempat yang baik tentunya akan meningkatkan nilai dari produk yang terdapat di dalamnya. Dimana hal ini akan sejalan dengan tujuan awal yaitu untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga nelayan kenjeran.

DAFTAR PUSTAKA

- White, Edward T. (2004). Site Analysis Diagramming Information For Architectural Design. Architectural Media : Florida
- Zeisel, John (2006). Inquiry By Design. W.W. Norton & Company. New York
- Antoniades, Anthony C. (2008). Poetic of Architecture. Wiley : New York City
- Neufert, Ernest. (1980). Architect's Data Second (International) English Edition. Granada Publishing.
- Koentjaraningrat. (1988). Manusia dan Kebudayaan di Indonesia. Djambatan. Jakarta
- Profil perikanan kota Surabaya 2012.pdf
- Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014 Tentang RTRW Kota Surabaya Tahun 2014-2034.pdf

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Jayapura, 2 Nopember 1994, yang merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu TK Aisyah Jayapura, SD Negeri 1 Abepura, SMP Negeri 2 Jayapura, dan SMA Negeri 1 Jayapura. Setelah lulus dari SMAN tahun 2012, penulis diterima di Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tahun 2012 melalui jalur SNMPTN Tulis dan terdaftar dengan NRP 3212100053. Saat menjalani perkuliahan di ITS Penulis aktif di Himpunan Mahasiswa Arsitektur periode 2014-2015 sebagai staff Departemen Inovasi dan Teknologi. Selain itu penulis juga aktif di Divisi Gastronome Arsitektur ITS periode 2014-2015.